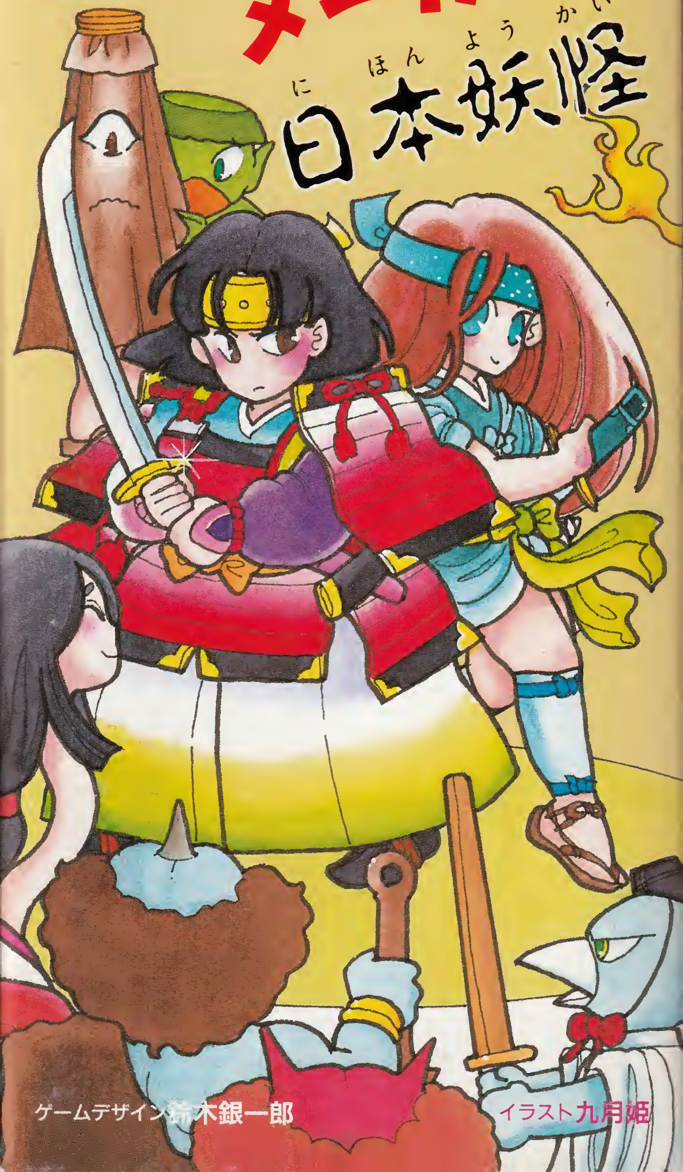
ファンタジーカードゲーム

モンスターメーカー3

日本妖怪(にほんようかい)



ゲームデザイン鈴木銀一郎

イラスト九月姫



ついに出ました
ジャパニーズモンスター
天狗、九尾の狐、のっぺらぼう
などなど総勢50匹



対するキャラクターは
弁慶、源頼光、西行法師
坂田金時……



もちろん泥姐ちゃんや美里縁ちゃん
頑太狼や美朱名ちゃん
おなじみキャラも
助っ人で登場！



妖怪たちが
平家一門の怨霊をよび出せば
キャラクターは
観音様の助けを借りる。

さあだれがどれだけ
妖怪たちを退治、成仏させるか…

カード100枚

2000 GOLD

発売元　翔企画
東京都千代田区神田神保町２－10
ＴＥＬ　(03) 237 9498

モンスターメーカー3

日本妖怪（にほんようかい）

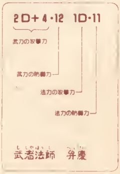
1．どんなゲームか

いよいよ、日本の妖怪がモンスターとして登場です。妖怪と戦うキャラクターは、弁慶や、西行法師や、坂田金時などの歴史に実在した人物ですが、そのほかに、ディアーネやガンダウルフなど、モンスターメーカーでおなじみのキャラも助っ人に現れます。

モンスター側が、平将門の怨霊などを呼び出せば、キャラクターも、苦しいときの何とやらで、観音様や、八幡大菩薩の力を借ります。

さあ、だれが、一番妖怪を退治、成仏させるか…。

2～5人でプレイできますが、3～4人が一番適当です。



2．カードの種類

〔キャラクターカード〕25枚

カードの裏が、ほかのカードとちがっています。

カードに書かれている数値は、左から「武力による攻撃力・防御力　法力による攻撃力・防御力」を表しています。Dというのはダイスをふったときの目ということです。「2D+1」なら、ダイスを2個ふって、それに1をたした数が、攻撃力ということになります。

〔モンスターカード〕50枚

数字の見方は、キャラクターカードと同じです、防御力が――となっている場合は、攻撃しても効果がない、

ということを表しています。

右下にある緑の数字は、退治したときの得点を表しています。

〔助力カード〕25枚

カードの左上に「＋」か「×」がついているカードです。その数だけ、キャラクターやモンスターの攻撃力を強くします。

数字が青色のものは、助力がキャラクターにだけできるものです。赤字のものは、助力が、モンスターにだけできるものです。紫色のものは、助力がどちらにもできます。

助力カードは、１枚のモンスターまたはキャラクターに１枚しかつけることはできません。

3．ゲームの準備

①キャラクターカードを裏にしてよくきり、１人に３枚ずつ配ります。配られたカードは、表にして、自分の前におきます。この３枚のキャラクターカードがあなたのパーティの最初のメンバーとなります。パーティを組めるのは、３枚までです。

残ったカードはキャラクターカードの山札とします。

②そのほかのカードを裏にしてよくきり、１人に４枚ずつ配ります。配られたカードは、それぞれの手札となります。残った、カードは山札とします。つまり、２つの山札ができるわけです。

③じゃんけんかダイスで順番を決めます。１番の人が決まったら、あとは、右周りに順番が回ります。

4．ゲームの手順

①自分の手番になったら、手札が４枚以下なら、どちら

の山からでも、カードを1枚引くことができます。
②次の4つのうち、どれか1つを選んですることができます。

1．手札の中のモンスターカードを1枚出して、だれかのパーティにつけます。——つけたモンスターと、つけられたパーティの間で戦闘がおこります。

2．手札の中のモンスターカードを1枚出して、場に出します——戦闘はおきません。

3．場にモンスターカードが出ている時、その中の1枚を選んで攻撃します——選んだモンスターと、自分のパーティの間で戦闘がおこります。

4．盗賊のキャラクターカードを出して、盗みをトライすることができます——戦闘はおきません。

5．パスといっても何もせずに手番を次の人にゆずります——戦闘はおきません。

③戦闘がおこったら（その人の手番でなくても）すぐに解決します。解決したら、手番は終了し、手番の人の右どなりの人が手番となります。
④パーティの一員が死んでしまって、キャラクターカードが2枚以下の時は、手札にキャラクターカードがありさえすれば、いつでも自分の前に出して、メンバーを補充することができます。ほかの人の手番で、つけられたモンスターの攻撃のためにキャラクターカードが2枚以下になった時でも、すぐにキャラクターカードを出すことができます。

5．戦闘

戦闘は次の順序でおこなわれます。
①モンスターカードをつけられた時は、どちらが先に攻撃するか、ダイスをふって決めます。キャラクター側とモンスターカードを出した人とでダイスをふり、大きな目を出したほうから攻撃します。同じ目の時は、ふり直

してください。
②モンスターカードを自分のパーティにつけたときは、モンスターから先に攻撃することになります。
③場に出ているモンスターカードを攻撃する時は、キャラクター側から先に攻撃することになります。
④戦闘のダイスをふる前に、助力カードを出すことができます。助力カードは戦闘に関係ない人が出してもかまいません。ただし、戦闘に参加するカード1枚につき、1枚しか使えません。
⑤キャラクター側が攻撃する時は、武力で攻撃するか、法力で攻撃するかを決めます。またキャラクター側は同時に2枚のキャラクターカードで攻撃することができます。モンスターが攻撃する場合は、キャラクターカードのうちどのカードを攻撃するか選びます。同時に2枚以上のカードを攻撃してもかまいませんが、その場合の防御力は合計したものになります。
⑥攻撃側はカードに書いてあるDの数だけダイスをふって攻撃力をきめ、相手の防御力と比べます。攻撃力が防御力と同じか、それ以上なら相手に勝ったことになります。
〔例〕武者　源頼光が「2D＋2」の武力で、青鬼を攻撃します。ダイスを2個ふって、目の合計が「6」だとすると、それに「＋2」なので、合計は「8」となります。攻撃は相手の防御力以上なら成功です。青鬼の武力の防御力は「7」なので攻撃は成功し、青鬼は退治されました。退治したモンスターカードは、自分の手もとにおいておきます。モンスターカードの右下の数字1点を得点しました。

キャラクターが負けた時は、そのカードを裏にし、退治したモンスターカードといっしょ手もとにおいておきます。勝敗を計算する時に、負けたキャラクターカード1枚につき、得点がマイナス2となります。
⑦攻撃力が相手の防御力より低い場合は、攻撃は失敗し

て、相手が攻撃する番になります。
⑧戦闘は勝負がつくまで続きますが、とちゅうでどちらかが自分の攻撃の番に「逃げる」といって攻撃をしなければ、それで終わりとなります。ただし、その戦闘の最初に「逃げる」ことはできません。

〔例〕　九尾の狐「ー・19　4Ｄ・19」が、
武者　碓井貞光「１Ｄ＋３・10　ー・９」
女武者　泥姐「２Ｄ－２・11　ー・10」
僧　玄能「ー・８　２Ｄ＋２・12」
のパーティをおそってきました。
ダイスをふりあってキャラクター側の先攻となり碓井貞光と泥姐が「３Ｄ＋１」の合計武力で攻撃したけれど、合計13で効果がありません。
九尾の狐は玄能を「４Ｄ」の法力で攻撃。４つのダイスの目の合計は11で、この攻撃も失敗しました。
キャラクターは次の自分の攻撃番で、この戦闘は不利と判断して「逃げる」ことにしました。
戦闘はここで終わり、九尾の狐は場札となりました　。

⑨「例」のように、戦闘が終わった時モンスターがまだいれば、そのモンスターカードは、場札となります。
⑩戦闘が終わった時に、そのとき出されていた助力カードは、すべて捨て札となります。

6．特別なカード

〔ぬらりひょん〕　攻撃力は、場に出ているモンスターカードのうちで、一番強いものを使うことができます。
〔赤鬼・青鬼〕片方のカードを助力カードのようにして２枚いっしょに使うことができます。どちらかのカードが場に出ていてそれが攻撃された時にも片方のカードを助力カードのようにつけることができます。助力カード

と違うところは、戦闘が中止になっても捨て札とはならず、それからは２枚１組で残ることです。

〔盗賊・女盗賊〕　ほかのキャラクターカードとはちがい使い捨てです。相手を指定して、ダイスをふり、「盗みが成功」すれば相手のカードを見て、好きなカードを１枚もらってくることができます。ただし、自分が６枚以上になってはいけません。

〔大山祇神〕　山の神なので、山のモンスター　には「＋３Ｄ」という強い力があります。

〔住吉大神〕　海の神なので、海のモンスター　には「＋３Ｄ」という強い力があります。

７．勝敗のつけ方

①ゲームのとちゅうで、キャラクターカードが１枚もなくなった人は負けとなり、ゲームから外れます。一人をのぞいてみんなが負けになれば、ゲームは終わります。

②モンスターカードの山札がなくなってから、手番が１順したら、ゲームは終わりです。

得点を計算して、一番多い人が勝ちとなります。この時自分のキャラクターカードで戦闘に負けてしまったものがあれば、マイナス２点と数えます。

③ゲームのとちゅうで、だれかが規定の得点をあげればそれでゲームが終わりです。規定の得点をあげた人が勝ちとなります。

・規定の得点	２人プレイ	30点
	３人プレイ	25点
	４人プレイ	20点
	５人プレイ	18点

④だれもカードをひけず、パスが１順続いたら、それでゲームは終わりです。得点を計算して、一番多い人が勝ちとなります。

ゲームデザイン　鈴木銀一郎
イラスト　九月姫

MONSTER MAKER

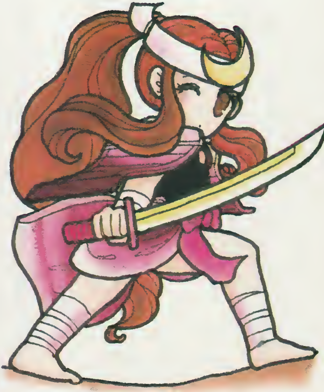
MONSTER MAKER

2D−1·11　−·10



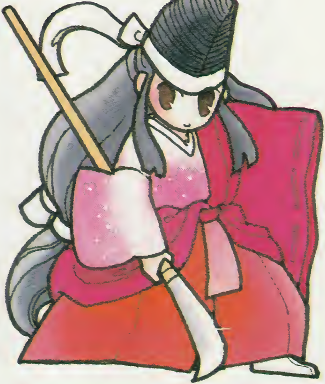
おんな む しゃ　　でぃあーね
女武者　泥姐

1D+3·9 —·9



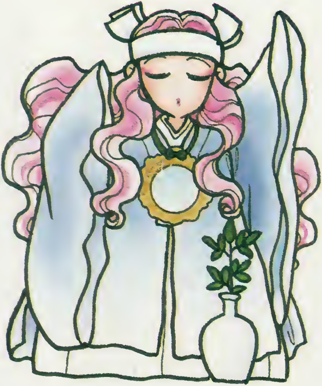
おんなむしゃ　みりえーぬ
女武者　美里縁

1D＋2・9　ー・8



女武者（おんなむしゃ）　乳奈（ちちーな）

一・7　1D・12



巫女（みこ）　美朱名（びしゅなす）

一・6　2D・11



巫女(みこ)　瑠火亜(るふぃーあ)

—・9　2D＋1・11



僧（そう）　円護（ぼーるがーど）

—·8 2D+2·12



僧(そう) 玄能(げんのう)

1D·10 2D·12



僧(そう) 西行(さいぎょう)

—・8　2D＋3・12



おんみようじ　　あべのせいめい
陰明師　阿部晴明

一・7　2D−1・13



神官（しんかん）　吉田兼倶（よしだかねとも）

ー・12　2D＋4・12



しゅげんじゃ
修験者

えんのぎょうじゃ
役行者

ー・9　2D＋1・12



しゅげんじゃ　かつらぎしょうにん
修験者　葛城上人

◁⚃ 盗みに成功



とうぞく　はつ た たす
盗賊　八田達

◁ ⚂　盗みに成功



とうぞく　めあり
盗賊　女亜里

1D＋5・11　ー・10



むしゃ　ふじわらのやすまさ
武者　藤原保昌

2D+3・12　ー・12



武者（むしゃ）　源三位頼政（げんざんみよりまさ）

2D+2・13　ー・11



むしゃ　みなもとの　らいこう
武者　源　頼光

2D+4・12　1D・11



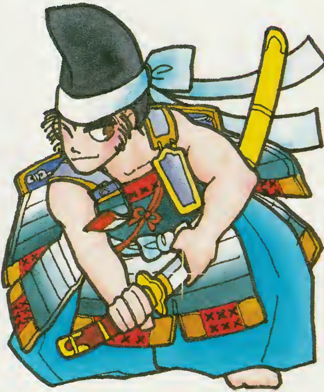
むしやほうし　べんけい
武者法師　弁慶

2D+1・10　ー・10



むしや　さかたのきんとき
武者　坂田金時

2D+1・11　ー・10



むしゃ　たわらのとうたひでさと
武者　俵藤太秀郷

2D・11　ー・11



むしゃ　うらべのすえたけ
武者　卜部季武

1D＋3・10　―・9



むしゃ　うすいのさだみつ
武者　碓井貞光

2D＋1・12　ー・10



むしゃ　わたなべの　つな
武者　渡辺　綱

1D・8　2D・13



げんじゅつし　がんだうるふ
幻術士　頑太狼

一・7　3D−1・12



げんじゅつし　かしんこじ
幻術士　果心居士


MONSTERS
MAKER
MAKER
MONSTERS

＋3



名刀(めいとう)　鬚切(ひげきり)

＋4



めいとう　ひざまる
名刀　膝丸

+2D



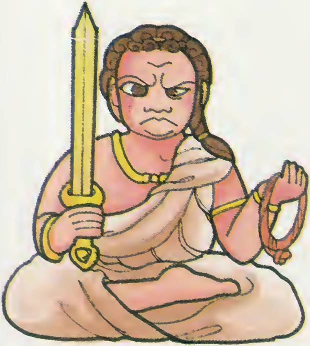
あみだにょらい
阿彌陀如来

+2D



びしゃもんてん
毘沙門天

＋2D



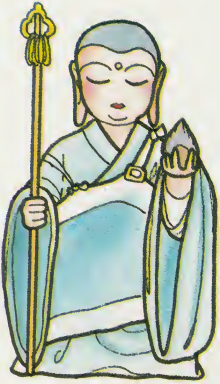
ふどうみょうおう
不動明王

+2D



はちまんだいぼさつ
八幡大菩薩

+2D



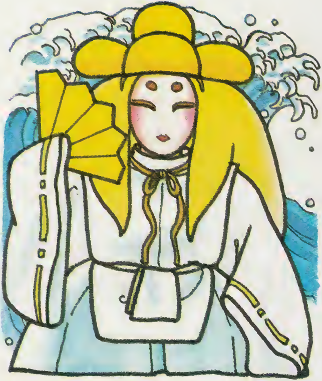
じ ぞう ぼ さつ
地蔵菩薩

＋2D



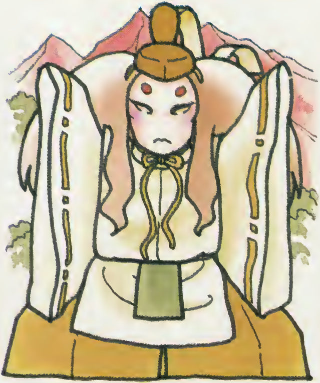
かんぜおんぼさつ
観世音菩薩

+1D (+3D)



すみよしのおおかみ
住吉大神

+1D (▲+3D)



おおやまつみのかみ
大山祇神

×2



龍(りゅう)神(じん)

+4



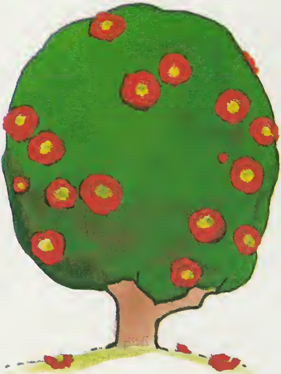
松(まつ)の精(せい)

＋3



桜の精

+2



つばき　せい
椿の精

+3



梅(うめ)の精(せい)

＋4



柳（やなぎ）の精（せい）

×2



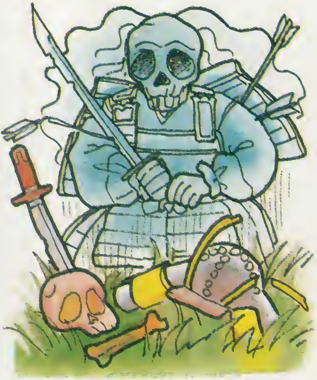
平家一門の怨霊

+4



生霊（いきりょう）

+3



じばくれい
地縛霊

+2



狐火（きつねび）

+2



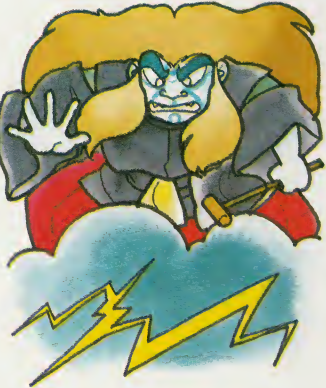
鬼火（おにび）

＋3



し　りょう
死　霊

×2



すが わら みち ざね　おんりよう
菅原道真の怨霊

×2



崇徳院（すとくいん）の怨霊（おんりょう）

×2



たいらの　まさかど　おんりよう
平　将門の怨霊

2D・7



赤(あか)鬼(おに)

L

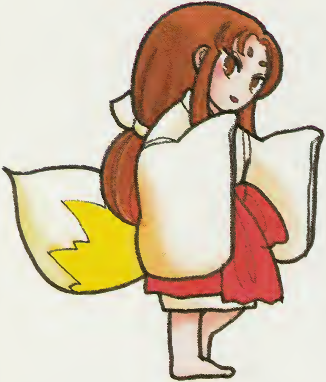
2D·7 —•—



青(あお)鬼(おに)

L

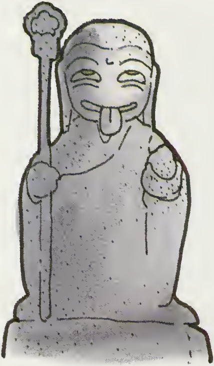
ー・11　2D・14



化狐（ばけぎつね）

己

1D+2・9　ー・12



ばけじぞう
化地蔵

L

—•11 2D•13



ばけ　だぬき
化　狸

こ

2D+1·15 —·11



化蝦蟇（ばけがま）

3

2D・11　ー・10



化貂（ばけてん）

2

－・14　2D＋1・12



般若（はんにゃ）

2

2D+1·10



狒狒（ひひ） 己

ー・8　1D+2・9



一つ目小僧（ひとつめこぞう）

L

2D+3·17



いばらぎどうじ
茨木童子

セ

—•—　2D+3•12



犬神（いぬがみ）

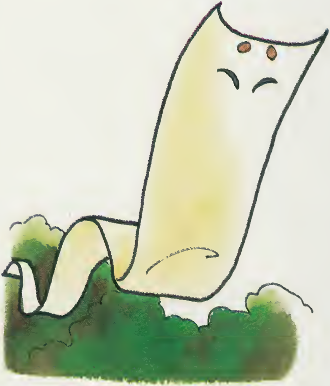
2

1D+2·12



磯女（いそおんな）

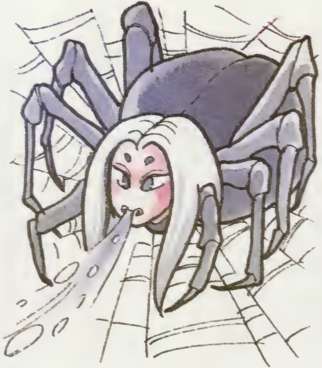
2D·12 —·15



いつたんもめん
一反木綿

こ

2D+2·10 —•—



女郎蜘蛛（じょろうぐも）

2

1D+1・8　—・—



河童（かっぱ）

L

2D＋3・13　ー・13

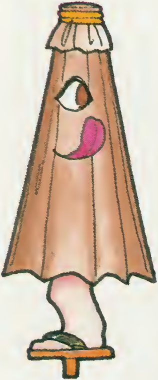


烏天狗（からすてんぐ）

▲

8

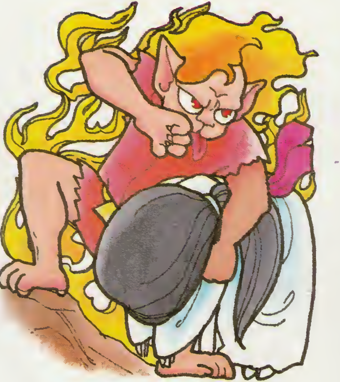
—・7　1D+1・10



かさ　ば
傘化け

L

一・18　3D・15



か　しや
火　車

セ

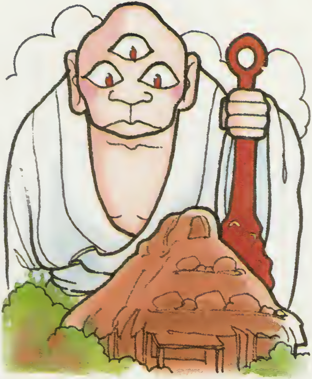
一・19　4D・19



九尾(きゅうび)の狐(きつね)

5

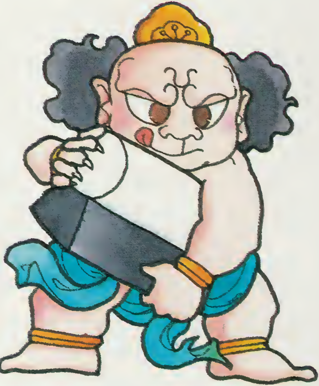
2D+1·12　—·8



三つ目入道（みつめにゅうどう）

己

一・12　1D+1・8



まくらがえ
枕返し

L

1D·6 —•—



ももんがあ

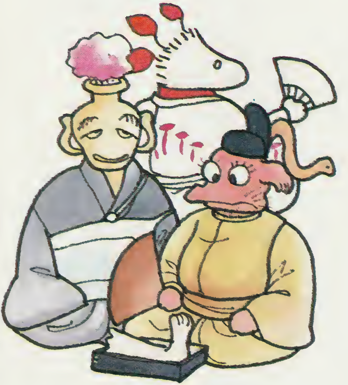
L

—·13　1D+3·14



骨女（ほねおんな）

—•—　1D+1·5



もの つ
物憑き

L

—・12　2D+2・13



猫（ねこ）又（また）

2

－・7　1D＋2・7



のっぺらぼう　L

2D+4・12 —・—



鵺（ぬえ）

3

X・20　X・20



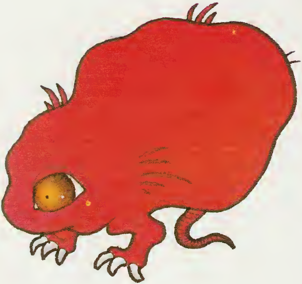
ぬらりひょん　セ

—•—　2D+1·12



濡女（ぬれおんな）

—·5 1D·5



赤妖怪（あかようかい）

L

2D·10　—·10



鬼婆（おにばば）

1D+3・12　—・12



おおどくろ
大髑髏

2

1D+3·11



おおかみ
狼

2D・11



大首(おおくび)

こ

1D+2·6 —•—



大百足（おおむかで）

L

2D•11



大蛇（おろち）

1D＋3・9　ー・9



ろくろ首(くび)　L

2D+2·14　—·14



猿神（さるがみ）

ε

2D＋4・18　ー・15



水虎（すいこ）

セ

3D+2・20



しゅてんどうじ
酒呑童子

5

—•— 3D+1·20



天狗（てんぐ）

5

3D+1·14　—•—



土蜘蛛（つちぐも）

セ

—•—　3D·17



うみぼうず
海坊主

セ

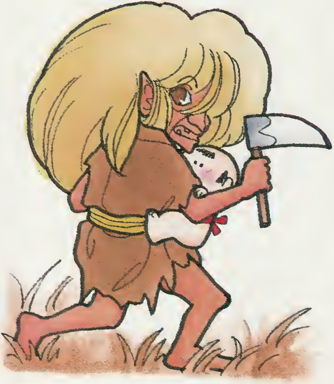
2D＋2・16　ー・16



牛(うし)鬼(おに)

ヤ

－・13　2D＋1・12



山(やま)姥(んば)　▲　己

—•—　2D·12



家(や)鳴(なり)

ご

—・13　2D＋3・15



雪（ゆき）女（おんな）

3

—•—　1D+3·8



幽(ゆう)霊(れい)

L

—•— 2D·8



ゆう れい
幽 霊

L